

SACAR UN ALUMNO A LA PIZARRA EN UN AULA VIRTUAL YA ES POSIBLE

- **El Instituto Internacional de Coaching (ICC) presenta una plataforma que equipara la formación on line a la clase tradicional**
- **Su primera aplicación será para jugar un juego de Coaching en grupo a través de Internet**

El Instituto Internacional de Coaching ha presentado en los salones de la Cámara de Comercio de Bilbao una plataforma que hace realidad tener un aula virtual con la capacidad de sacar un alumno a la pizarra y que el resto de la clase lo vea, hacer una puesta en común corrigiendo un ejercicio o jugar colectivamente. Hasta ahora este tipo de actividades estaban vetadas a través de Internet, ya que la formación on line llegaba hasta la videoconferencia uno a uno, el chat o el correo electrónico.

Con la plataforma del IIC, los asistentes a la presentación pudieron ver cómo se comunicaban varias personas trabajando sobre las mismas aplicaciones, interactuando en tiempo real entre todas ellas. En la pantalla del ordenador de la sala, las imágenes, las voces y las acciones de cada uno de los conectados en ese momento al sistema se recibían con perfecta claridad, lo mismo que en cada uno de los equipos de las personas conectadas.

El IIC ha llegado al desarrollo de esta plataforma buscando una solución para la práctica del Coaching a través de Internet que se reducía a comunicación vía chat o teléfono. Su primera aplicación será, por tanto, para jugar a un juego de Coaching ("el juego de Ariadna") con la flexibilidad que da la red y la interactividad que da la presencia en una misma estancia. Pero **con este desarrollo, realizado en colaboración con la firma PG Media, ha dado una respuesta que es aplicable a áreas que van desde la psicología o la formación hasta la asistencia técnica de un servicio post venta o las reuniones habituales con las delegaciones de la empresa, en tanto que se trata de interactuar sincrónicamente con las mismas herramientas entre varios individuos.**

Por ello esta plataforma es ya en sí misma **una nueva área de negocio, ya que el IIC ha puesto en marcha un servicio de renting para todo el que esté interesado en su uso.**

- Un paso de gigante en la formación on-line

La plataforma puede suponer una revolución en el campo de la formación on line, por las innovaciones prácticas que supone. Hasta ahora lo más avanzado era la comunicación en tiempo real, de voz y de imagen con equipos y software exclusivos y de elevado coste que cada usuario debía de tener instalados en su ordenador. Aquí, mediante un clic de ratón, sin otros periféricos que unos auriculares y una web cam y sin necesidad de instalar nada en su ordenador, se incluyen una serie de herramientas que todo el mundo puede utilizar y ver cómo se utilizan a la vez y en tiempo real: pizarra, diapositivas, gráficos, fotos...y comunicación visual y por voz.

Con ella ya es posible superar el concepto de profesor que indica al alumno qué ejercicios descargarse para luego corregirlo y pasar a "reunirse en el aula virtual" colectivamente con otros alumnos que estén previstos en la misma hora.

El profesor o director puede asignar los diversos recursos que correspondan a cada clase: test, juegos, documentales u otros elementos gráficos...y gestionarlos de acuerdo a las necesidades formativas de cada alumno o cada aula. Realizar un pase de diapositivas comentadas o completar un test colectivamente pueden ser ejercicios habituales en este aula virtual. Por su parte, el alumno entra en el sistema mediante unos permisos que le permite el acceso sólo a la hora y en el aula convenida.

Además, incluye todas las herramientas de Administración necesarias para el alumno y el profesor: tareas pendientes, temas tratados, valoraciones, documentación, fechas de tutorías.....

- La clave: la sincronización

La clave de todo ello está en lograr la sincronización de todos estos recursos –audio, vídeo, datos, etc- cuando se trata de personas que están en ubicaciones muy dispares y con equipamientos muy distintos entre sí. Se trata de un servicio Web de comunicación multiusuario con el que se pueden desarrollar herramientas combinadas que permiten a un máximo de 9 usuarios (ampliable) trabajar todos sobre la misma herramienta con una

comunicación en tiempo real. Así pueden por ejemplo, resolver problemas o realizar tablas y gráficos todos a la vez, como si estuvieran en un único recinto.

Por ello, su aplicación va más allá de la formación, en campos como la psicología -en los que se pueden hacer entrevistas de psicoterapia, test Proyectivos, etc.- el coaching o la consultoría. Incluso para un servicio técnico donde los usuarios pueden realizar con los profesionales consultas sobre un plano o sobre un simulacro de montajes, desmontajes y funcionamiento de piezas e ir marcando las acciones a realizar.

- **Un importante desarrollo tecnológico**

Este sistema lleva consigo un importante desarrollo tecnológico, que el IIC ha realizado en colaboración con la firma "PG Media" y con el apoyo de la SPRI (Sociedad Para la Promoción y la Recuperación Industrial). Se trata de una plataforma Flash Com Server que permite la sincronización de todos estos elementos en un servidor, sobre la que se desarrolla la programación necesaria para los distintos usos que se le vaya a dar (en este caso el juego de Coaching y formación). En cada ordenador se descarga un programa desarrollado en lenguaje Lingo, que, sin ningún tipo de instalación, ejecuta una serie de acciones al mismo tiempo que en los ordenadores de los otros usuarios; todos esos datos pasan al servidor donde se sincronizan, para que todo usuario pueda ver y oír en todo momento lo que hacen los demás. Todo ello independientemente del equipo y la conexión que se tenga individualmente, pues en el servidor se controla la comunicación en función de la conexión más lenta, siempre que esto no suponga un obstáculo para los demás. A este respecto, el tipo de conexión podría ser la única limitación del sistema, pero es una limitación que se resuelve juntando grupos de usuarios similares y adecuando las herramientas.

Cada usuario accede mediante contraseña en el momento en que tiene concertado con el profesor o el gestor, a aquellos recursos que le tienen asignado; una vez dentro, y descargadas las aplicaciones necesarias, con un solo clic ya puede interactuar.

- **El Coaching, la primera aplicación de otras muchas**

El Coaching es la primera aplicación práctica de este nuevo sistema, ya que ese fue el motivo de su desarrollo inicial. Con él, IIC ha puesto a disposición de los internautas que lo deseen el primer juego de Coaching que hay en España. Se trata del "Juego de Ariadna". Este es un juego para practicar coaching en un entorno colectivo y lúdico, con el que cada jugador busca conseguir un objetivo previamente marcado, colaborando para que el resto de compañeros consigan a su vez los suyos.

El juego en Internet consta de los componentes de cualquier otro juego de mesa: dados, tablero, pruebas y una meta a la que llegar. Su funcionamiento es similar -por turnos, se tira el dado y se cae en una casilla a la que corresponda una prueba-, aunque la gran diferencia es que en este caso todos ganan, ya que durante la partida se acercan un poco más a su objetivo: clarificándolo, analizando los posibles obstáculos y viendo cómo superarlos.

El jugar a través de Internet tiene en este caso varias ventajas añadidas: la flexibilidad de horarios y la relativa distancia entre los propios participantes que predispone más a la hora de abordar temas de índole personal. La única desventaja que ofrecía la Red, la falta del "contacto personal directo", ha sido resuelto incluyendo pruebas colectivas que refuerzan el espíritu del grupo, con lo que se ha transformado en otro atractivo lúdico para su práctica.

INSTITUTO INTERNACIONAL DE COACHING- IIC

www.iicoaching.com

Tlf: 94 447 58 60